**Content Overview 내용 개요**

1. Trends toward international and global education.

국제교육과 세계교육에 대한 경향들

2. Developing partnerships: brainstorming, MOU’s, contracts, idea plans, sharing ideas, experimentations, trial or pilot projects, etc. 파트너 관계 발전시키기 : 브레인스토밍, 양해각서, 계약, 아이디어계획, 아이디어 공유, 실험, 최종 시험 프로젝트 등등..

MOU란? 당사국 사이의 외교교섭 결과 서로 양해된 내용을 확인·기록하기 위해 정식계약 체결에 앞서 행하는 문서로 된 합의

3. Rationale: sharing multiple perspectives, fostering awareness of other points of view, knowledge construction, negotiation, interaction. 이유: 많은 관점 공유, 다른 관점에 대한 자각 촉진, 지식 구축, 협상, 상호작용

4. More Rationale: Importance of collaborative learning skills, student ownership, reflection, etc.

더 많은 이유: 공동 학습 기술들의 중요성, 학생주도, 반영 등등..

5. Coordinating schedules, checking technology and timelines, celebrating success.

스케쥴 조직하기, 기술과 시각표의 점검, 성공 축하하기

6. Enrolling students from other campuses in one CMS.

다른 캠퍼스에서 온 학생을 CMS에 등록시키기

(CMS란? 콘텐츠관리시스템. 웹사이트를 구성하고 있는 다양한 콘텐츠를 효율적으로 관리할 수 있도록 도와주는 시스템)

7. Interoperability of content generated across platforms.

강단에서 만들어진 컨텐츠의 정보처리 상호운용

8. Grading options. 선택사항 점수부여

9. Many tools exist for global language exchange (Mixxer, KanTalk, Livemocha, etc.). 많은 도구들은 세계언어교류를 위해 존재

**Some Quick Examples of K-12**

**Global Collaboration**

**K-12 세계 협업의 몇 가지 예**

1. Adventure Learning and school exchanges.

모험학습과 학교교류

2. Web conferencing and exchanges to share cultures, stories, foods, projects (ePals).

문화와 이야기, 음식, ePals 프로젝트를 공유하기 위한 웹 회의 및 교류 (epal이란? 이메일 친구)

3. The Flat Classrooms project.

플랫 교실 프로그램 프로젝트

플랫교실 프로젝트란? 방글라데시의 한 교실과, 조지아 주의 카밀라의 교실 사이의 평가 프로젝트이다. 두 교실의 학생들은, 주어진 (학습)주제를 설명하고, 탐색하고, 토론하기 위해 각 학교의 한명의 학생과 그룹 지어진다.

4. Online scientific research (e.g., Ice Stories).

온라인 과학 연구(예: 얼음 이야기)

5. International videoconferencing.

국제 화상회의

6. Case analyses (business, teacher ed, etc.).

사례분석 (기억, 교사 교육 등등)

7. Open University of Malaysia (solve cases).

말레이시아의 열린 대학(사건해결)

8. Univ. of Illinois (mock tour packages).

일리노이의 대학교 (모의 투어 패키지)

9. Join the MERLOT community for your discipline or field.

너의 지식분야(학과목) 또는 분야에 대한 MERLOT커뮤니티에 가입하라. (MERLOT이란? 학습교육 온라인 프로그램 서비스)

10. The Omnium Project (online photomedia).

Omnium 프로젝트 (온라인 포토미디어)

11. Computer science and engineering competitions and collaborations. 컴퓨터 과학과 엔지니어링 경쟁과 협력

12. Global writing and book collaborations.

세계 작문과 책 공동작업

13. Virtual world collaborations & guest experts.

가상세계 협력과 게스트 전문가

14. Joint projects (glossaries, papers, books, lesson plans, simulations, games). 공동 프로젝트 (용어집, 논문, 책, 강의계획, 시뮬레이션, 게임)

**Advice and Guidelines 조언과 지침**

1. Determine schedules. 일정을 정해라

2. Be sure that all instructors agree to the activity and sequence of events. 모든 강사가 일의 활동과 순서에 동의하는지 확인해라

3. Be sure students at all sites have access to the technology and are comfortable using it. Provide practice or orientation sessions, if possible. 모든 사이트의 학생이 기술에 대한 접근을 가지는지, 그리고 그것을 사용하는데 편한지 확인해라. 만약 가능하다면 연습이나 오리엔테이션을 제공해라.

4. Create ways for students to post their profiles and introduce themselves.

학생들이 그들의 프로필과 소개를 게시하는 방법을 만들어라.

5. Try an initial ice breaking or sharing activity.

초기의 어색함을 깨고 활동을 공유하도록 노력해라.

6. Experiment with new technologies for collaboration(e.g., wikis, blogs, Ning, Skype, Facebook, videoconferencing, etc.).

공동작업을 위한 새로운 기술을 시험해 봐라.(예: 위키, 블로그, 닝, 스카이프, 페이스북, 화상회의 등등) (Ning이란? 미국 소셜 커뮤니티 서비스)

7. Find organizations, websites, conferences, and other resources that foster these connections. 기관, 웹사이트, 회의, 그리고 이러한 연결을 촉진하는 다른 자원을 찾아봐라.

8. Present global collaboration innovations and research at conferences. 세계 협업 혁신 및 회의에서의 연구를 제시하라

9. Look up professional organizations in your discipline for the availability of experts, mentors, collaborative partners, etc.

전문가, 멘토, 협력 파트너 등의 가용성에 대한 너의 지식에 있어서 전문 단체들을 찾아봐라(방문해라).

10. Invite contacts for symposia and colloquia.

학술토론회와 학회에 지인들을 초대해라.

11. Consider attending globally oriented conferences such as EDEN and Global Learn and Global TIME(Technology, Media, Innovation, and Education) from AACE.

AACE로부터 EDEN과 Global Learn과 Global TIME과 같은 세계적 지향 회의에의 참석을 고려해라.

(AACE란? 컴퓨터 발전교육협회

EDEN이란? European Distance Education Network의 약자로, e-learning과 열린교육, 그리고 원격 교육을 다루는, 기관과 개인에게 개방된 국제 교육 협회이다.)